

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam proses menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, guru harus mengetahui hakikat dari pembelajaran itu sendiri yaitu bahwa pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah yang nantinya diharapkan dapat memberikan dampak yang positif bagi penyerapan materi ajar oleh siswa. Pendidikan saat ini menekankan pada proses pembinaan siswa secara menyeluruh tidak hanya dalam pemahaman materi ajar melainkan dari pembinaan kematangan kepribadian siswa. Sejalan dengan perkembangan Ilmu pengetahuan dan perkembangan teknologi saat ini, penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu guru dalam peningkatan keefektifan pembelajaran. Menurut Sagala “telah banyak media yang tersedia bagi guru, namun yang penting dalam merencanakan pembelajaran dan menimplementasikannya dalam mengajar ialah bagaimana menggunakan alat-alat media pendidikan ini sebagai suatu sistem yang terintegrasi dalam pembelajaran”. Terdapat beragam media yang dapat dikembangkan oleh guru untuk membantunya dalam proses pembelajaran baik dari media visual maupun audio-visual. Inilah yang sepatutnya dikembangkan oleh guru sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan dapat membangkitkan respon serta merangsang siswa untuk belajar sekaligus memberikan pengaruh psikologis bagi siswa lewat interaksi-interaksi yang dibutuhkan selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada waka kurikulum, guru mata pelajaran bahasa inggris, dan siswa di SMA N 1 Pabelan, maka diidentifikasi berbagai masalah yang terjadi yaitu kurang dimanfaatkannya fasilitas pendukung pembelajaran yang tersedia di sekolah sebagai alat bantu pembelajaran secara maksimal, masih banyak siswa yang belum tuntas dalam memenuhi nilai KKM yang ditentukan sekolah karena padatnya materi ajar dan keterbatasan waktu belajar, perhatian siswa terhadap pelajaran di kelas kurang dan kurangnya pemahaman belajar siswa pada materi reading. Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan terhadap mata pelajaran bahasa inggris, diperoleh analisis bahwa guru dan siswa disini membutuhkan media dan bahan

pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan serta sesuai dengan karakteristik kemampuan belajar siswa di SMA N 1 Pabelan, dimana media yang dirancang dapat meningkatkan kegiatan pembelajaran di sekolah yakni efisiensi waktu dalam menyampaikan tujuan pembelajaran, respon belajar dan penyerapan materi ajar yang nantinya dapat dipahami siswa secara lebih nyata, sehingga apa yang siswa pelajari akan memberikan kebermanaknaan bagi dirinya sendiri. Dengan penggunaan media, pembelajaran yang terjadi akan bervariasi sehingga mendorong terbentuknya aktivitas belajar yang menyenangkan bagi siswa. Hal ini yang akan diterapkan pada materi ajar yang akan digunakan yaitu pada materi pokok narrative text story telling. Materi ini adalah materi yang membahas tentang teks narrative berupa cerita yang kemudian dianalisis berdasarkan alur cerita, tokoh, penyelesaian, dll dan juga menganalisis struktur dari cerita tersebut. Media belajar yang akan digunakan nantinya akan dibuat dengan tampilan beberapa buku cerita dengan tipe teks narrative yang di dalamnya terdapat teks, audio, dan video.

Berdasarkan pemaparan tersebut, perancangan media dengan konsep CBI (Computer Based Instruction) sebagai media pembelajaran akan diterapkan dalam penelitian kali ini demi tercapainya tujuan pembelajaran, dengan judul penelitian “Perancangan Media CBI (Computer Based Instruction) Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris”

1.2 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana uji kelayakan perancangan media pembelajaran CBI (*Computer Based Learning*) materi narrative text storytelling untuk siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Pabelan?

1.3 Tujuan Penelitian

- a. Menguji kelayakan hasil perancangan media pembelajaran CBI (*Computer Based Learning*) materi narrative text storytelling untuk siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Pabelan.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dikemukakan, hasil penelitian ini dapat memberi masukan dan kontribusi kepada pihak-pihak terkait, antara lain bagi guru dan siswa. Manfaat pertama mengungkapkan bahan ajar yang tepat bagi proses ketercapaian standar kompetensi pada mata pelajaran geografi mengenai dasar pemetaan di kelas XII. Sebagai sumbangan informasi, masukan atau acuan untuk menambah sumber belajar bagi mata pelajaran Bahasa Inggris mengenai belajar narrative text. Kemudian bagi siswa dapat digunakan sebagai pendalaman lebih lanjut pada mata pelajaran Bahasa Inggris dengan belajar menganalisis cerita.

1.5 Batasan Masalah

Penelitian ini lebih fokus, dan tidak meluas maka penelitian ini harus dibatasi. Penelitian ini dibatasi pada perancangan media CBI dalam pembelajaran Bahasa Inggris materi narrative text. Batasan masalah dalam penelitian ini berdasarkan uraian masalah, tujuan, dan analisis kebutuhan, yaitu perancangan media pembelajaran ini dibuat berdasarkan situasi dan kondisi yang ada di SMAN 1 Pabelan pada kelas XI IPS materi narrative text storytelling, media pembelajaran yang diproduksi dikembangkan melalui Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), dan tujuan pembelajaran dari materi pokok narrative text storytelling. Adapun untuk mengukur pengujian aplikasi menggunakan uji validasi media dan angket dengan beberapa kriteria penilaian yang telah disesuaikan beberapa teori menurut para ahli.